

Siège de bain interactif 2 en 1



Chers parents,

*Chez **VTech**®, nous sommes conscients que les enfants sont notre avenir. C'est pourquoi tous nos jeux sont conçus de manière à inciter Bébé à découvrir le monde qui l'entoure.*

*Toute la technologie et le sens de la pédagogie **VTech**® sont mis au service du développement de l'enfant : la découverte de son corps, sa relation au monde, le plaisir d'apprendre en jouant.*

*Chez **VTech**®, nous nous engageons à tout faire pour que les enfants grandissent dans les meilleures conditions et abordent l'avenir en toute sérénité.*

Nous vous remercions de la confiance que vous nous accordez dans notre démarche ludo-éducative.

L'équipe VTech

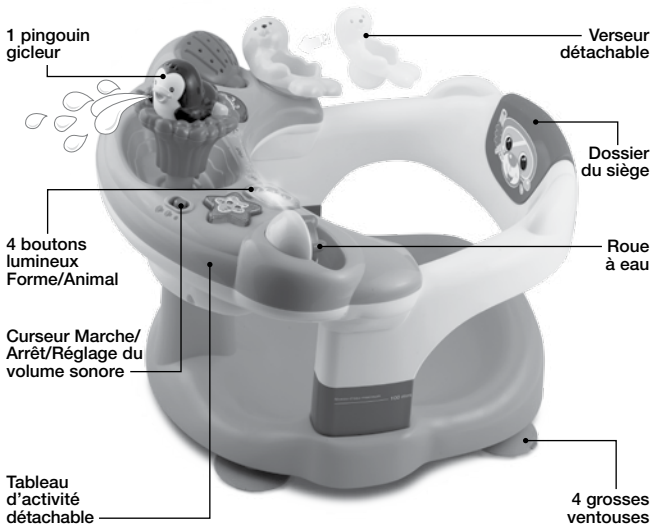
Pour en savoir plus : www.vtech-jouets.com

INTRODUCTION

Vous venez d'acquérir le **siège de bain interactif 2 en 1** de **VTech®**.
Félicitations !

Avec son **siège de bain interactif 2 en 1**, Bébé découvre les formes, les animaux et des airs de musique très entraînants. Assis dans son siège fixé à la baignoire grâce aux 4 ventouses, il joue avec l'eau et éclabousse autour de lui en appuyant sur le pingouin. Bébé verse de l'eau sur la roue à l'aide de l'otarie et manipule les différents boutons pour faire plein de découvertes. Très pratique, le tableau d'activité se détache pour sortir plus facilement Bébé de son siège et lui permettre de jouer en dehors du bain.

Bébé manipule l'eau et découvre les animaux marins !



CONTENU DE LA BOÎTE

- Un **siège de bain interactif 2 en 1** de **VTech®** composé de :



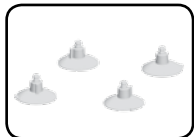
1 dossier



1 siège



1 tableau d'activité



4 ventouses



1 otarie servant de verseur



1 pingouin gicleur

- Un manuel d'utilisation
- Un bon de garantie de 1 an

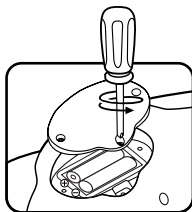
Attention

Pour la sécurité de votre enfant, débarrassez-vous de tous les produits d'emballage tels que rubans adhésifs, feuilles de plastique, attaches et étiquettes. Ils ne font pas partie du jouet. Il est conseillé de conserver ce manuel d'utilisation car il comporte des informations importantes. À lire attentivement et à conserver pour consultation ultérieure.

1. ALIMENTATION

1.1. INSTALLATION DES PILES

1. Avant d'insérer les piles, s'assurer que le jouet est éteint.
2. Ouvrir le compartiment à piles situé au dos du **siège de bain interactif 2 en 1** à l'aide d'un tournevis.



3. Insérer 2 piles LR6/AA en respectant le schéma qui se trouve dans le compartiment à piles.
4. Refermer soigneusement le couvercle du compartiment à piles et s'assurer que la vis est bien serrée pour éviter toute ouverture par l'enfant et pour que l'étanchéité du produit soit totale.

1.2. MISE EN GARDE

Les piles fournies avec le produit permettent de tester le jouet en magasin mais ne sont pas des piles longue durée. Pour des performances maximales, nous vous recommandons d'utiliser des piles alcalines neuves.

- Ne pas mélanger différents types de piles ou d'accumulateurs.
- Seules des piles du type recommandé dans le paragraphe précédent doivent être utilisées.
- Mettre en place les piles ou les accumulateurs en respectant les polarités + et -.
- Ne pas mettre les bornes d'une pile ou d'un accumulateur en court-circuit (en reliant directement le + et le -).
- Ne pas mélanger des piles ou des accumulateurs neufs avec des usagés.
- Retirer les piles ou les accumulateurs en cas de non-utilisation prolongée.
- Enlever les piles ou les accumulateurs usagés du jouet.
- Ne les jeter ni au feu ni dans la nature.
- Ne pas tenter de recharger des piles non rechargeables.
- Enlever les accumulateurs du jouet pour les recharger.
- Les accumulateurs ne doivent être chargés que sous la surveillance d'un adulte.
- Le jouet ne doit pas être connecté à plus de sources d'alimentation électrique que le nombre conseillé.

Notes :

- En cas d'affaiblissement du niveau sonore ou d'arrêt des fonctions électroniques, éteindre le jouet plus de 15 secondes, puis le remettre en marche. Si le dysfonctionnement persiste, changer l'ensemble des piles avant réutilisation.

- La face intérieure du couvercle du compartiment à piles peut être munie d'une petite bande de mousse. Celle-ci permet un meilleur maintien des piles. Le compartiment à piles devra être soigneusement fermé pour éviter que de très jeunes enfants aient accès à cette bande de mousse (risque d'étouffement s'ils la portent à la bouche ou aux narines).
- Les jouets **VTech®** sont des équipements électriques et électroniques (EEE) qui, en fin de vie, feront l'objet d'une collecte sélective en vue de leur recyclage. Ainsi, afin de préserver l'environnement, **VTech®** vous recommande de retirer et de jeter vos piles usagées dans les containers prévus à cet effet, puis de déposer le jouet en fin de vie dans les points de collecte mis à disposition dans les magasins ou dans votre commune.



- Le symbole de la poubelle barrée indique que les équipements électriques et électroniques ainsi que les piles ne doivent pas être jetés dans les déchets ménagers car ils contiennent des substances pouvant être néfastes à l'environnement et à la santé.

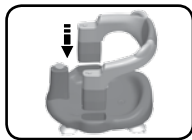
2. ASSEMBLAGE

Attention : ce jouet doit être assemblé par un adulte.

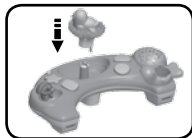
1. Fixer les ventouses en les plaçant dans les fentes situées sous le siège. Veiller à bien ajuster les ventouses en fonction de la forme de la structure. S'assurer que les ventouses sont bien fixées. Une fois les ventouses fixées, il est impossible de les enlever.



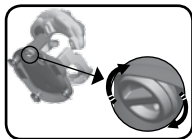
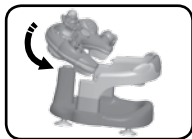
2. Fixer le dossier en l'emboîtant dans les fentes du siège. Appuyer sur le siège jusqu'à entendre un « clic ». S'assurer que le dossier est bien fixé au fond du siège. Une fois le dossier fixé, il est impossible de l'enlever.



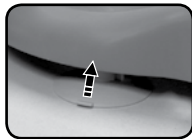
3. Fixer le pingouin en le plaçant au centre du tableau d'activité. Appuyer sur le pingouin jusqu'à entendre un « clic » et s'assurer qu'il est bien fixé au tableau d'activité. Une fois le pingouin fixé, il est impossible de l'enlever.



4. Pour fixer le tableau d'activité, tourner le bouton de fixation situé sous le siège tout en insérant le tableau dans l'emplacement qui lui est réservé, puis relâcher le bouton de fixation. Pour retirer le tableau d'activité, tourner le bouton de fixation tout en tirant sur le tableau.



Note : une fois les 4 ventouses du siège de bain fixées à la baignoire, tirer sur chacune des languettes des ventouses pour retirer le siège.



3. POUR COMMENCER À JOUER...

3.1. MARCHE/ARRÊT/RÉGLAGE DU VOLUME SONORE

Pour mettre en marche le **siège de bain interactif 2 en 1**, déplacer le curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore sur la position  pour un volume faible ou sur la position  pour un volume fort.

Pour éteindre le **siège de bain interactif 2 en 1**, placer le curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore sur la position Arrêt .

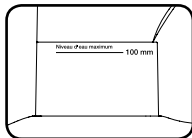


3.2. ARRÊT AUTOMATIQUE

Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, le **siège de bain interactif 2 en 1** invite Bébé à jouer. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, il s'éteint automatiquement. Pour le réactiver, il suffit d'appuyer sur n'importe quel bouton.

3.3. NIVEAU D'EAU MAXIMUM RECOMMANDÉ

- Pour la sécurité de votre enfant, maintenir un niveau d'eau maximum de 100 mm, indiqué sur le produit par un trait horizontal de chaque côté du siège de bain.
- Température de l'eau recommandée pour le bain : 37°C.
- Durée recommandée du bain : 10 minutes.



3.4. CONSEILS DE SÉCURITÉ

- Le changement des piles doit être effectué par un adulte.
- Ce jouet ne doit pas être utilisé dans l'eau salée.
- Après utilisation du jouet, ne pas le laisser trop longtemps dans l'eau.
- Ce jouet ne doit être utilisé qu'une fois complètement assemblé.
- Vérifier toujours la température de l'eau à l'aide d'un thermomètre avant de mettre votre enfant dans le bain. Les jeunes enfants ont la peau sensible et peuvent facilement se brûler si l'eau est trop chaude.
- L'enfant peut se noyer en quelques secondes ou dans un faible volume d'eau (+/- 2 cm).

- Ce jouet ne représente en aucun cas un dispositif de sauvetage. Des cas de noyade se sont produits avec des sièges de bain.
- NE PAS utiliser le siège de bain dès que l'enfant commence à se tenir debout.
- NE PAS utiliser avec l'enfant de moins de 6 mois.
- Ne jamais laisser votre enfant seul ou avec un enfant plus âgé dans la salle de bains ou dans le bain, pas même pendant une minute. Pour prévenir tout risque de noyade, toujours garder l'enfant à portée de main.
- Pendant le bain de l'enfant : rester dans la salle de bains, ne pas répondre au téléphone, ne pas ouvrir la porte quand quelqu'un sonne. Si vous devez impérativement quitter la salle de bains, prenez votre enfant avec vous.
- Comment installer Bébé dans son siège de bain ?



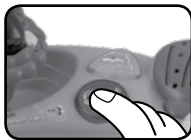
4. ACTIVITÉS

Lorsque Bébé joue avec le **siège de bain interactif 2 en 1**, les lumières clignotent en rythme avec les sons.

1. Déplacer le curseur Marche/Arrêt/Réglage du volume sonore pour régler le volume sonore. Bébé entend alors une chanson rigolote et des effets sonores.



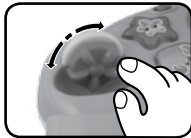
2. Appuyer sur les touches Forme pour découvrir les formes et les animaux de la mer. En appuyant sur ces touches, Bébé entend aussi des effets sonores, des petites phrases et des mélodies.



3. Appuyer sur le pingouin pour lancer de l'eau. Le faire pivoter pour éclabousser tout autour et rendre le moment du bain encore plus amusant.



4. À l'aide de l'otarie, verser de l'eau sur la roue. Bébé la fait tourner et observe les mouvements de l'eau.



5. Si le jouet n'est pas activé pendant quelques secondes, Bébé entend une phrase suivie d'un effet sonore. Si Bébé ne manipule toujours aucun bouton, il entend une chanson entraînante. Si aucun bouton n'est actionné, le jouet s'éteint automatiquement.

5. LISTE DES MÉLODIES

1. *C'est la baleine*
2. *Qui peut faire de la voile sans vent ?*
3. *J'habite une maison citrouille*
4. *Meunier, tu dors*

6. PAROLES DES CHANSONS

Chanson 1 :

« C'est l'heure du bain, de te laver et jouer,
Tes amis marins t'invitent à leurs côtés.
L'otarie, le pingouin s'arrosent,
S'éclaboussent puis se reposent.
À ton tour ! Amuse-toi !
Lance de l'eau ! Ne t'arrête pas !
Ah ah hihihihihiji »

Chanson 2 :

« 1, 2, 3, compte les animaux,
4, 5, 6, qui ne vivent que dans l'eau ! »

7. ENTRETIEN

1. Ne pas utiliser de solvants ou de produits corrosifs pour nettoyer le **siège de bain interactif 2 en 1**.
2. Bien vider et rincer parfaitement tous les éléments du jouet avant de les faire sécher afin d'éviter les dépôts de calcaire ou de produits lavants que vous utilisez pour votre enfant.
3. Bien faire sécher parfaitement tous les éléments avant de les ranger afin d'éviter l'apparition de moisissures.
4. Pendant le bain, le haut-parleur peut se remplir d'eau entraînant ainsi une baisse du niveau sonore.
Faire écouler l'eau du haut-parleur ou maintenir le haut-parleur hors de l'eau afin de retrouver le niveau sonore initial.
5. Éviter toute exposition prolongée du **siège de bain interactif 2 en 1** au soleil ou à toute autre source de chaleur.
6. Entreposer le **siège de bain interactif 2 en 1** dans un endroit sec.
7. Ce jouet est fabriqué avec des matériaux résistants. Néanmoins, lui éviter les chocs contre des surfaces dures.

8. SERVICE CONSOMMATEURS

Si vous rencontrez un problème qui ne peut être résolu à l'aide de ce manuel, ou pour toute question ou suggestion que vous souhaiteriez nous soumettre, nous vous invitons à contacter notre service consommateurs.

Avant de contacter le support technique, munissez-vous des informations suivantes :

- Nom du produit et numéro de série (situé derrière ou sous le produit).
- Type de problème rencontré.
- Manipulation faite juste avant que le problème ne survienne.

Pour la France, la Suisse et la Belgique francophones :

Service consommateurs VTECH

VTECH Electronics Europe SAS

24, allée des Sablières

78290 Croissy-sur-Seine

FRANCE

E-mail : vtech_conseil@vtech.com

Tél. : 0 820 06 3000 (0,12€/min)

De Suisse et de Belgique : 00 33 1 30 09 88 00

Pour le Canada :

Tél. : 1 877 352 8697

Vous avez aimé ce jouet ?

Vous pouvez nous faire part de vos commentaires sur notre site Internet www.vtech-jouets.com à la rubrique « Témoignages ».

Nous lisons tous les témoignages déposés. Cependant, nous nous réservons le droit de ne pas tous les mettre en ligne en raison de contraintes matérielles ou lorsque les propos contenus dans un témoignage peuvent porter atteinte aux droits et libertés individuels.



PRODUIT DEL
DE CLASSE 1